UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO

CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

ESTRUTURA DE DADOS II

Professor: João Dallyson

Aluno: Paulo Gabriel Borralho Gomes

**RELATÓRIO DA ATIVIDADE PRÁTICA**

SÃO LUÍS

2019

1. **INTRODUÇÃO:**

As [linguagens de programação](https://www.infoescola.com/informatica/o-que-sao-linguagens-de-programacao/" \t "_blank) são linguagens usadas para a comunicação com o computador. Estas linguagens são constituídas de comandos, que quando utilizados corretamente, executam uma ação. A programação nos computadores não tem uma data correta de início. Tudo começou na década de 30, com os primeiros computadores elétricos. Com o passar dos anos diversas linguagens foram surgindo como: FORTRAN, C, C++ Java, Python, entre outras.

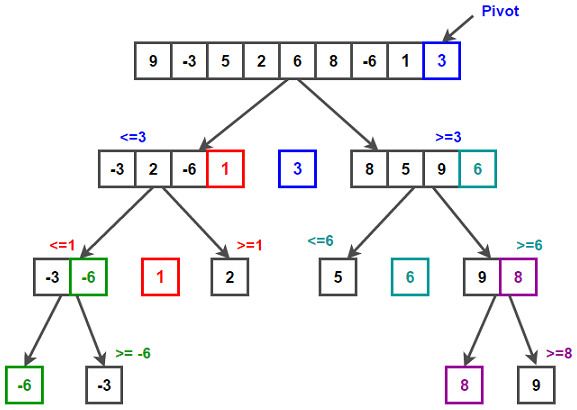
As linguagens foram criadas justamente para que o homem pudesse através das máquinas, usar sequências lógicas para resolver um problema. Só que um problema pode possuir muitas situações diferentes, e dependendo da situação a maneira de resolver este problema pode ser melhor que outra maneira. Assim utiliza-se a análise de complexidade de algoritmos, para saber qual é o mais eficiente.

1. **ALGORITMO DE KRUSKAL:**

É um algoritmo em teoria dos grafos que busca uma árvore geradora mínima para um grafo conexo com pesos. Isto significa que ele encontra um subconjunto das arestas que forma uma árvore que inclui todos os vértices, onde o peso total, dado pela soma dos pesos das arestas da árvore, é minimizado. Se o grafo não for conexo, então ele encontra uma floresta geradora mínima. Ao fim do algoritmo, a floresta tem apenas um componente e forma uma árvore geradora mínima do grafo. Mas ele requer um algoritmo que ordene a estrutura que tem os grafos.

Os algoritmos de ordenação utilizados foram: QuickSort, MergeSort, InsertSort, Quicksort + Inserção Parcial, Quicksort +Inserção Final, Mergesort + Inserção Parcial e Mergesort + Inserção Final.

1. **QUICKSORT:**

Este algoritmo adota a estratégia de “dividir e conquistar”, que consiste em rearranjar as chaves de modo que s chaves menores precedam as chaves maiores, em seguida ele ordena as duas sublistas de chaves menores e maiores recursivamente até que a lista completa se encontre ordenada. Ele possui três passo: escolher um pivô(no caso do algoritmo usado nos testes o pivô sempre é a mediana), particiona e coloque os elementos maiores que o pivô para a depois dele e os menores para antes dele, ao fim do processo o pivô estará na sua posição final e haverá duas sublistas não ordenadas, por conta disso, recursivamente estes processos serão aplicados as sublistas criadas, até que as sublistas tenham tamanho igual a um a recursão acontecera.

Ele possui uma complexidade de C:\Users\Cliente\Documents\ShareX\Screenshots\2019-09\chrome_NR0Tx0hfUw.png no seu pior caso, que é quando a lista é particionada de forma desbalanceada, e no seu melhor caso onde ele forma duas listas de tamanho não maior que n/2, sua complexidade é de .

Figura 1. Exemplo de como funciona o QuickSort.

1. **MERGESORT:**

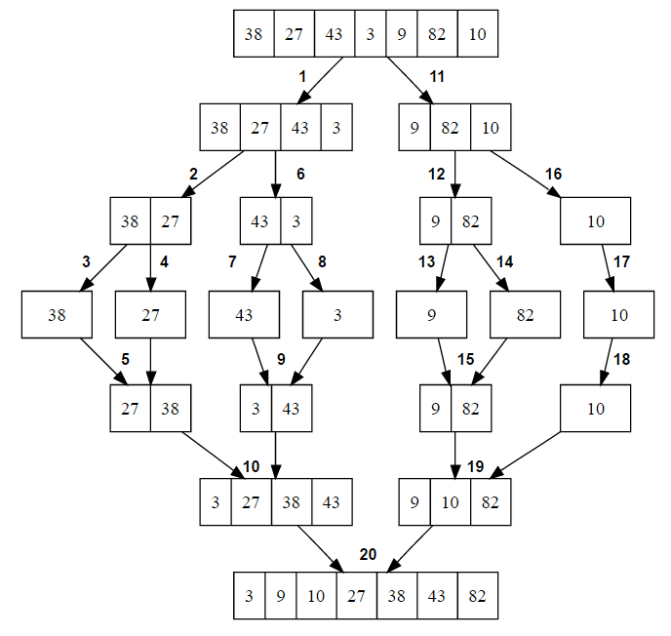
Também é um algoritmo que possui com estratégia o “dividir para conquistar”, sua ideia base é dividir o problema em vários subproblemas, dividindo a lista no meio, e recursivamente resolver dois subproblemas, cada um de tamanho n/2, e com todos os subproblemas resolvidos ocorre a conquista que é a união das resoluções dos subproblemas em um único conjunto ordenando. Sua complexidade é de C:\Users\Cliente\Documents\ShareX\Screenshots\2019-09\chrome_MpBYJyllDB.png, por conta disso ele se torna mais eficiente quando se tem uma grande quantidade de dados, já em casos que se tem uma pequena quantidade, outros algoritmos de ordenação se tornam mais eficientes que ele.

Figura 2. Exemplo de como funciona o MergeSort.

1. **INSERTSORT:**

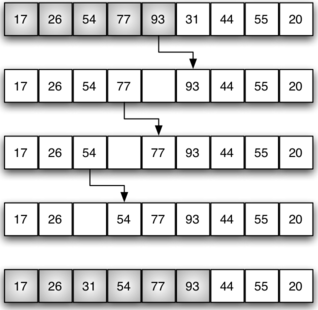
É um algoritmo que dado uma estrutura, como lista ou array, constrói uma matriz final com um elemento de cada vez, uma inserção por vez. Ele funciona dentro de laços de repetição onde a cada novo loop tem-se uma chave, que ira ser comparado aos outros elementos da estrutura, assim que encontrado um elemento menor que a chave, chave passara a ter o valor do valor menor, ou se a chave percorrer a estrutura inteira e não encontrar nenhum elemento menor, significa que ele já esta na sua posição final e depois atribuindo o valor da chave ao seu próximo elemento, fazendo isso repetidas vezes no fim terá a estrutura ordenada. Ele é um algoritmo muito eficiente para se utilizar quando se tem poucos dados, podendo ter complexidade de C:\Users\Cliente\Documents\ShareX\Screenshots\2019-09\chrome_g9jmPe17qa.png, mas no seu pior caso, que é quando os valores estão em ordem inversa, ele tem uma complexidade de C:\Users\Cliente\Documents\ShareX\Screenshots\2019-09\chrome_NR0Tx0hfUw.png.

Figura 3. Execução de um dos passos do InsertSort.

1. **QUICKSORT /MERGESORT + INSERÇÃO PARCIAL:**

Inicialmente estes algoritmos perguntam ao usuário o tamanho de L, os algoritmos são executados recursivamente, como padrão, mas quando obtiverem uma partição de tamanho menor ou igual a L, essa partição deverá ser imediatamente ordenada usando o algoritmo de InsertSort.

No caso do MergeSort, assim que ordenado com o InsertSort essa partição devera ser efetivamente mesclada, como o MergeSort funciona normalmente.

1. **QUICKSORT/MERGESORT + INSERÇÃO FINAL:**

Assim como o algoritmo anterior, ele começa perguntando o tamanho de L, mas quando ele encontra a partição de tamanho menor ou igual a L, o algoritmo para imediatamente.

No QuickSort, assim que isso ocorrer ele continua particionando as partições maiores, e uma vez que todas as partições tenham tamanho menor ou igual a L, o algoritmo para e executa o algoritmo InsertSort.

Já no MergeSort, ele mescla as listas com tamanho menor ou igual a L, retornando uma lista parcialmente ordenada, ai o algoritmo InsertSort é aplicado nessa lista.

1. **TESTES:**

O programas citados, forma testados, e a tabela abaixo mostra seus resultados, onde no caso dos algoritmo de MergeSort/QuickSort + Inserção Parcial/Final, o tamanho de L foi de: para 7 vértices o L foi igual a 2, para 100 vértices o L foi igual a 10, para 1000vértices o L foi igual a 50 e para 10000vértices o L foi igual a 100. Os arquivos que possuíam uma grande quantidade não foram utilizados, pois em certos algoritmos como o de InsertSort demorariam mais de 3 horas.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 7 |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |